

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan dasar disusun dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional dengan memperhatikan tahap perkembangan siswa dan kesesuaian dengan lingkungan, kebutuhan pembangunan nasional, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kesenian. Dari rumusan tersebut jelas bagi kita sebagai pendidik bahwa acuan kurikulum pendidikan dasar ialah pendidikan nasional. Di dalam Undang-Undang Nomor 2 Tahun 1989 tercantum Pendidikan Nasional bertujuan mencerdaskan kehidupan bangsa dan pengembangan manusia Indonesia seutuhnya yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan ketrampilan, kesehatan jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan.

Anak sekolah dasar adalah semua anak yang berada pada rentang usia 7–12 tahun, yang berada dalam proses perkembangan. Dimana dalam proses perkembangan tersebut seorang anak mengalami perubahan dan mulai belajar menguasai tingkatan-tingkatan yang lebih tinggi dari aspek-aspek gerakan, berpikir, perasaan, dan interaksi baik dengan teman sebaya maupun dengan lingkungan yang ada di sekitar kehidupan anak tersebut.

Proses pendidikan pada anak usia 7-12 tahun tersebut ditempuh secara formal di sekolah Dasar. Sekolah ini merupakan sebuah lembaga

pendidikan yang memang di tujukan untuk melaksanakan suatu proses pembelajaran agar seorang anak dapat mengembangkan seluruh potensi yang di milikinya sejak dini melalui rangsangan-rangsangan baik fisik motorik, intelektual, sosial, maupun emosinya sebagai persiapan untuk masuk ke pendidikan selanjutnya.

Untuk itu pendidkun untuk anak usia Sekolah Dasar selalu berkembang sesuai perkembangan zaman. Karena pada masa inilah anak dengan mudah menyerap pengetahuan yang ia dapat. Lingkungan merupakan hal penting untuk anak masa usia Sekolah Dasar terlebih lagi lingkungan keluarga. Karena lingkungan keluarga merupakan lingkungan pertama bagi anak-anak. Jika lingkungan anak baik maka baik pula pertumbuhan dan perkembangan anak, begitu pula sebaliknya jika lingkungan buruk maka buruk pula pertumbuhan dan perkembangan anak tersebut.

Sama dengan lingkungan keluarga, lingkungan sekolah juga tak kalah pentingnya bagi pertumbuhan dan perkembangan anak. Maka dari itu, sekarang banyak menjamur berbagai lembaga pendidikan bagi anak usia Sekolah Dasar sebagai upaya agar anak dapat tumbuh dan berkernbang dengan optimal pada lingkungan yang kondusif. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam melaksanakan pendidikan Sekolah Dasar, maka sarana pendidikan Sekolah Dasar memegang peranan yang sangat penting dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran merupakan suatu sistem yang mempunyai proses yang sistematis dan sinergis dari berbagai komponen seperti bahan-

bahan dalam kegiatan pembelajaran, prosedur penggunaan media, maupun metode-metode yang tepat dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Komponen-komponen diatas tidak dapat dipisah-pisah atau berdiri sendiri, namun saling bergantung satu dengan yang lain.

Media pembelajaran yang berupa alat peraga memegang peranan penting bagi proses belajar anak. Hal ini dikarenakan kegiatan pendidikan pada usia Sekolah Dasar mengutamakan belajar sambil bermain dan bermain sambil belajar. Dengan bermain seorang anak akan mencoba berbagai hal yang menarik baginya dan mulai mengembangkan potensi yang dimilikinya. Semakin banyak alternatif pilihan sumber belajar bagi anak maka akan semakin meningkat pula pengalaman yang didapat oleh anak sehingga memotivasi anak untuk belajar, karena pengetahuan atau pengalaman anak diperoleh dari interaksi langsung dengan obyek. Obyek tersebut bisa berupa lingkungan ataupun sumber belajar yang dapat membuat anak melakukan penjelajahan, pengamatan, penyelidikan, maupun berbuat sesuatu dengan obyek tersebut.

Pembelajaran di Sekolah Dasar mempunyai tujuan yaitu memberikan persiapan kepada anak ketika akan memasuki pendidikan selanjutnya dengan mengembangkan nilai-nilai agama (moral), Fisik motorik, Kognitif, Bahasa, Sosial emosional, dan Seni. Dalam hal ini bahasa merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam kehidupan sosial anak. Bahasa dan Berhitung tidak hanya berbentuk bahasa lisan, tetapi bisa juga berupa gambar, tulisan, isyarat, dan bilangan. Membaca dan berhitung merupakan salah satu bagian dari

perkembangan bahasa yang dapat di artikan menterjemahkan simbol atau gambar kedalam suara kemudian di kombinasikan dengan kata-kata yang di susun agar seseorang dapat memahami bacaan tersebut.

Membaca dan berhitung merupakan salah satu hal yang penting bagi seseorang agar dapat mengetahui tentang banyak hal. Begitu juga bagi anak usia Sekolah Dasar karena pengembangan kemampuan membaca permulaan dan berhitung sangat penting sebagai salah satu upaya persiapan akademis seorang anak sebelum memasuki pendidikan selanjutnya. Maka dari itu karena pentingnya membaca dan berhitung bagi seorang anak, maka penulis memanfaatkan permainan sebagai upaya peningkatan kemampuan membaca dan berhitung. Karena seperti yang di ketahui penulis bahwasanya perkembangan membaca dan berhitung permulaan anak kelas I SD Negeri 01 Gedong Karanganyar tahun 2012/ 2013 masih rendah. Dari 20 anak siswa masih terdapat 15 anak yang belum bisa membaca ,dan berhitung diantaranya 9 anak belum mampu membaca dan 6 anak belum mampu berhitung. Hal ini disebabkan karena metode yang digunakan untuk menumbuhkan minat anak membaca dan berhitung masih kurang menarik bagi anak. Serta kekurangan guru untuk menggunakan alat peraga yang menarik, dan kurangnya motivasi dari pihak keluarga.

Permainan kartu huruf , gambar dan angka merupakan salah satu media yang di harapkan dapat menggugah gairah anak dalam belajar membaca dan berhitung permulaan. Kerena dengan permainan kartu huruf , gambar dan angka seorang anak akan dapat bereksplorasi dangan mulai mengenal

huruf, hingga merangkai kata dan angka hingga membilang. Bahkan permainan kartu huruf, gambar dan angka dapat di manfaatkan sebagai sarana permainan yang sangat mengasyikkan bagi anak Sekolah Dasar sehingga mereka tidak jenuh dalam melakukan kegiatan pembelajaran membaca dan berhitung.

Dari uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian, yang akan di tuangkan dalam sebuah judul “ Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Berhitung Melalui Permainan Kartu Huruf, Gambar Dan Angka Pada Pembelajaran Tematik (Bahasa Indonesia dan Matematika) Pada Siswa Kelas I SD Negeri 01 Gedong Kecamatan Karanganyar Tahun 2012/2013”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan kemampuan membaca dan berhitung melalui permainan kartu huruf, gambar dan angka membutuhkan alat peraga yang menarik bagi anak Sekolah Dasar, namun di SD Negeri 01 Gedong gurunya belum maksimal menggunakan alat peraga.
2. Kemampuan membaca dan berhitung anak di SD Negeri 01 Gedong Karanganyar 2012-2013 masih tergolong kurang.
3. Metode pembelajaran yang kurang variatif membuat anak mudah jenuh dan enggan belajar.

4. Masih rendahnya motivasi dan dukungan keluarga, kebanyakan Bapak dan Ibunya sibuk kerja di PT swasta.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih efektif, efisien, dan terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Masalah yang diteliti terbatas pada peningkatan kemampuan membaca dan berhitung terutama dalam mengenal huruf dan angka.
2. Kegiatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah membaca dan berhitung melalui kartu huruf, gambar dan angka.
3. Penelitian dilakukan di SDN 01 Gedong Karanganyar pada anak kelas 1 tahun ajaran 2012/2013.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah di dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah metode permainan kartu huruf, gambar dan angka dapat meningkatkan prestasi belajar membaca dan berhitung bagi anak kelas I SD Negeri 01 Gedong Karanganyar tahun 2012-2013? Kalau iya seberapa jauh peningkatannya?
2. Bagaimanakah penerapan metode permainan kartu huruf, gambar dan angka dapat meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung bagi anak kelas I SD Negeri 01 Gedong Karanganyar tahun 2012-2013?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Tujuan Umum Penelitian

Untuk meningkatkan prestasi belajar tematik (bahasa Indonesia dan matematika) bagi kelas I SDN 01 Gedong Kecamatan Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013.

2. Tujuan Khusus Penelitian

- a. Apakah metode membaca dan berhitung melalui permainan kartu huruf, gambar dan angka dalam belajar tematik(bahasa Indonesia dan matematika) dapat meningkatkan prestasi belajar bagi anak kelas I SDN 01 Gedong atau tidak.
- b. Untuk mengetahui sejauh mana peningkatan prestasi belajar Tematik (bahasa Indonesia dan matematika) dengan permainan kartu huruf, gambar dan angka bagi siswa kelas I SDN 01 Gedong Kecamatan Karanganyar.
- c. Untuk mengetahui bagaimana penerapan mengajarkan Tematik (bahasa Indonesia dan matematika) dengan permainan kartu huruf, gambar dan angka untuk kelas 1 SDN 01 Gedong Kecamatan Karanganyar tahun pelajaran 2012/2013

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan secara praktis;

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan dalam bidang Tematik (bahasa Indonesia dan matematika) beserta pengajarannya di kelas 1 di SDN 01 Gedong Karanganyar.

2. Manfaat Praktis

a. bagi guru

- 1) Guru dapat memberikan beberapa variasi dalam penggunaan media permainan kartu huruf, gambar dan angka sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung anak kelas I di SD Negeri 01 Gedong Karanganyar tahun 2012-2013
- 2) Memotivasi guru agar lebih maju dan merenofasi dalam penggunaan media pembelajaran, terutama dalam penggunaan media permainan kartu huruf, gambar dan angka.

b. Manfaat bagi anak

- 1) Mempermudah anak dalam meningkatkan kemampuan membaca dan berhitung.
- 2) Anak akan lebih tertarik dengan kegiatan pembelajaran yang diberikan oleh guru karena lebih bervariasi.

c. Manfaat bagi peneliti yang lain

Dengan menggunakan media permainan kartu huruf, gambar dan angka di harapkan dapat menambah motifasi peneliti lain agar lebih meningkatkan sarana dan prasarana terutama media pembelajaran Tematik